vtech®

Manuel d'utilisation

CONSOLE ÉDUCATIVE TACTILE

MobiGo®

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech®** a donc spécialement conçu **MobiGo®**, une console de jeu tactile et éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept **MobiGo®** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Voici une console de jeu dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles à jouer et accessibles aux plus jeunes.*

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **MobiGo®** dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action ! Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **MobiGo®** vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Shrek 4 : il était une fin** de **VTech®.** Félicitations !

Rejoins tes amis Shrek, l'Âne et le Chat Potté dans leurs aventures : c'est l'anniversaire des ogrillons et tout le monde est au bowling pour le célébrer. Les bébés ont maintenant grandi mais ils ont besoin de ton aide pour compter les formes et comparer les groupes d'objets. Aide ensuite l'Âne à choisir le plus gros des biscuits pour satisfaire sa gourmandise. Une fois dans le château et avant même d'y arriver, Shrek, l'Âne et le Chat Potté vont devoir relever quelques défis : fuir les sorcières et leurs bombes-citrouilles, danser sous le contrôle de la flûte enchantée, détruire les rochers pour se frayer un chemin dans la caverne et retrouver la peinture qui a été cachée. Découvre la vie fascinante de Shrek et de ses proches en parcourant chacune des huit activités !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Shrek 4 : il était une fin** de **VTech®**
2. Un manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

ATTENTION : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

WARNING: All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

1. POUR COMMENCER À JOUER…

- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Shrek 4 : il était une fin** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton Marche de la console pour commencer à jouer.

1.1. Profil

La page d'accueil te permet de personnaliser ta **MobiGo®** en entrant ton nom : les scores de tes différents jeux et ta progression seront mémorisés. Un seul profil peut être gardé en mémoire par la console. Si d'autres joueurs souhaitent utiliser ta **MobiGo®**, ils peuvent jouer en tant qu'invités. Pour cela, il faut sélectionner l'icône **Invité**. Cependant, leur score ne sera pas mémorisé.

1.2. Choisir un jeu

1.2.1. Téléchargements

Joue au jeu **Shrek 4 : il était une fin** et transfère tes scores sur le site Internet **MobiGo®** dédié. Plus tu joues, plus tu as de chances de gagner des récompenses.

Tu as également la possibilité de télécharger des jeux supplémentaires sur ta console. Si tu as téléchargé des jeux sur ta **MobiGo®** depuis le site Internet, touche **Téléchargement** pour accéder à ces jeux.

Consulte le manuel d'utilisation de ta **MobiGo®** pour plus de détails.

1.2.2. Cartouche de jeu Shrek 4 : il était une fin

Accompagne Shrek, l'Âne, le Chat Potté et les ogrillons dans leurs nombreuses aventures ! Touche l'écran pour choisir un jeu parmi les huit proposés.

Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : **facile** (représenté par une étoile) ou **difficile** (représenté par deux étoiles). Touche le niveau de difficulté que tu souhaites.

Niveau facile : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

Niveau difficile : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.

1.3. Options

Musique activée /Musique désactivée : sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **désactivée** en touchant l'écran, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE

Appuie sur le bouton **AIDE** pour entendre à nouveau les instructions.

Bouton QUITTER

Appuie sur le bouton **QUITTER** pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis pour quitter la partie ou pour continuer à jouer. Le bouton **QUITTER** te permet également de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne lorsque tu veux reprendre la partie) sauf pour l'activité **La danse de l'ogre** où la partie recommence au début.

Clavier

Fais glisser l'écran vers le haut pour faire apparaître le clavier de ta **MobiGo®**. Le clavier te permet d'entrer ton nom dans l'écran du Profil ou de répondre à certaines questions dans les jeux de lettres.

3. ACTIVITÉS

3.1. Contenu éducatif

Bowling fun	Additions
Sur le balai volant	Réflexes, lettres, vocabulaire
La danse de l'ogre	Réflexes
Caverne Aventure	Lettres, vocabulaire
Mémo-tableaux	Mémoire
Pèse-biscuit	Comparaisons
Le bon chiffre	Formes, couleurs, additions
Bébé surdoué	Relations d'égalité et d'inégalité

3.2. Description des jeux

Jeu 1 - Bowling fun

Les ogrillons fêtent leur anniversaire et tout le monde est à la « Pomme d'amour » pour le célébrer. Tire la pomme vers l'arrière et relâche-la pour la lancer. Fais tomber le plus possible de quilles en cinq manches puis additionne tes points.

Objectif pédagogique : additions

- **Niveau facile :** il y a jusqu'à 6 quilles à faire tomber. Les additions sont plus simples.
- **Niveau difficile :** il y a jusqu'à 10 quilles à faire tomber. Les additions sont plus complexes.

Jeu 2 - Sur le balai volant

Shrek et l'Âne se sont perdus dans le château ! En chemin, ils trouvent des balais laissés sans surveillance par les sorcières. Shrek a envie de leur montrer comment on pilote un balai et monte dessus, mais les sorcières le surprennent et une course-poursuite commence. Aide Shrek à éviter les bombes-citrouilles en les touchant pour les détruire. À la fin du parcours, le nain Tracassin te propose deux jeux différents selon le niveau de difficulté sélectionné.

Objectifs pédagogiques : réflexes, orthographe, vocabulaire

Niveau facile : il y a moins de bombes-citrouilles à détruire. Il faut faire correspondre les lettres minuscules et majuscules.

Niveau difficile : il y a plus de bombes-citrouilles à détruire. Il faut trouver la lettre manquante du mot illustré.

Jeu 3 - La danse de l'ogre

Shrek et l'Âne se promènent dans les bois, ils entendent un air de musique et se laissent guider. Shrek ne peut s'empêcher de danser. Aide-le à suivre les mouvements en touchant ou en déplaçant le cercle dès qu'il devient vert.

Objectif pédagogique : réflexes

Niveau facile : les mouvements sont moins rapides.

Niveau difficile : les mouvements sont plus rapides.

Jeu 4 - Caverne Aventure

Shrek et l'Âne essaient de rentrer chez eux pour le dîner. Ils découvrent des gaufres sur une souche d'arbre et l'Âne ne peut s'empêcher d'y goûter. C'était un piège et l'Âne est poussé dans un trou. Shrek rejoint son ami et saute dans le trou. Ils se retrouvent dans le noir à l'intérieur d'une caverne. Déplace la torche pour allumer les autres torches et éclairer la pièce. Désormais Shrek et l'Âne peuvent avancer mais très vite des obstacles les en empêchent. Tape sur le clavier les lettres inscrites sur les rochers pour les faire tomber ou les démolir afin de continuer à jouer.

Objectifs pédagogiques : lettres, vocabulaire

Niveau facile : les mots à compléter sont composés de 3 ou 4 lettres.

Niveau difficile : les mots à compléter sont composés de 5 ou 6 lettres.

Jeu 5 - Mémo-tableaux

Alors... jetons un œil à ces toiles pittoresques ! Aide tes amis à retrouver le tableau manquant en faisant glisser les peintures qui se trouvent en bas de l'écran. Lorsque tu penses obtenir la bonne réponse, valide-la en appuyant sur le bouton **OK**.

Objectifs pédagogiques : observation, mémoire

- **Niveau facile :** il y a 2 peintures à mémoriser.
- **Niveau difficile :** il y a 3 peintures à mémoriser.

Jeu 6 - Pèse-biscuit

L'Âne se promène et sent qu'il y a une boulangerie non loin de lui. Il ne peut résister à la tentation de goûter quelques biscuits. Aide-le à trouver les plus lourds pour satisfaire sa gourmandise.

Objectif pédagogique : comparaisons

- **Niveau facile :** 1 pèse-biscuit.
- **Niveau difficile :** 2 pèse-biscuit avec des combinaisons plus complexes à résoudre.

Jeu 7 - Le bon chiffre

Les ogrillons jouent ensemble et font tomber leurs jouets. Aide-les à les retrouver en fonction des couleurs et/ou formes demandées.

Objectifs pédagogiques : couleurs, formes, dénombrement

- **Niveau facile :** formes simples et couleurs à reconnaître.
- **Niveau difficile :** formes plus complexes et couleurs à reconnaître.

Jeu 8 - Bébé surdoué

Aide les ogrillons à résoudre l'égalité ou l'inégalité en touchant le signe ou le groupe d'objets manquants. Attention à ne pas confondre les signes ! < signifie qu'il y a moins d'objets à gauche qu'à droite de l'inégalité. Avec le signe >, c'est le contraire : il y a plus d'objets à gauche qu'à droite. Le signe = signifie qu'il y a autant d'objets de chaque côté de l'égalité.

Objectifs pédagogiques : identification des lettres, rimes

- **Niveau facile :** chaque groupe est composé de 1 à 5 objets.
- **Niveau difficile :** chaque groupe est composé de 1 à 9 objets.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur Marche, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur Marche. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé derrière ou sous le produit)
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 €/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada : **Tél. :** 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

7. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Shrek Forever After ™ & © 2010 DreamWorks Animation L.L.C.
Shrek is a registered trademark of DreamWorks Animation L.L.C.
© 2010 VTech
Imprimé en Chine
91-002461-105-000